



KuBiMoBil-Begleitmaterial zu
„Der Räuber Hotzenplotz“

Eine musikalische Gaunerjagd

von Otfried Preußler

Musik Martin Lingnau

Text Heiko Wohlgemuth

Sehr geehrte PädagogInnen,

Sie haben sich für den Besuch unsere Schauspielinszenierung „Der Räuber Hotzenplotz“ entschieden. Mit dem vorliegenden Material bieten wir Ihnen einen spielerischen Zugang zur Aufführung.

Der Räuber Hotzenplotz ist eine Figur des Kinderbuchautors Otfried Preußler. Ursprünglich sollte es bei einem Buch bleiben, Preußler hatte aber von begeisterten Kindern so viele Anfragen, Bitten und detaillierte Vorschläge für weitere Hotzenplotzbücher bekommen, dass aus dem einen Buch vier Erzählungen wurden, die bis 1967 entstanden und die inzwischen in 34 Sprachen übersetzt wurden.

Die bekanntesten Verfilmungen sind von 1974 mit Gerd Fröbe und von 2016 mit Armin Rohde in der Titelrolle. Daneben gibt es Trickfilme, Hörspiele und sogar eine Opernfassung.



1. Zur Entstehungsgeschichte

Anfang der 1960er Jahre hatte sich Otfried Preußler monatelang vergeblich mit den ersten Ansätzen zu Krabat beschäftigt. Aus Enttäuschung fasste er den Entschluss, zur Abwechslung etwas Lustiges zu schreiben. Er entschied sich für eine Geschichte, in der alle Figuren vorkommen sollten, die zu einem richtigen Kasperlstück gehören: Kasper, Seppel, Großmutter, Räuber, Polizist, Zauberer und andere.

Preußler benannte den Räuber nach einer **Stadt und Fluss** (linker Oderzufluss) in Schlesien,

der Deutsch den **Namen Hotzenplotz** trägt. Der tschechische Name Osoblaha hatte bereits in seiner Kindheit Eindruck auf ihn gemacht. Als Kind begleitete er seinen Vater, der im Isergebirge Geschichten sammelte. Er war fasziniert von den Erzählungen um Wassermänner, Zauberer und Geister. Auch seine Großmutter Dora erzählte ihm Geschichten: „Lustig, bunt, so wie Kinder sie mögen, voll unerwarteter Wendungen, häufig an überlieferte Stoffe und Episoden anknüpfend. Preußler sagte selbst, dass dieses Geschichtenbuch, dass nie geschrieben wurde, für ihn das wichtigste aller Bücher sei.

2. Zur Handlung

Der Mann mit den sieben Messern und der Pfefferpistole, der gefährliche **Räuber Hotzenplotz**, hält die Welt in Atem. **Wachtmeister Dimpfelmoser** ist machtlos, denn nichts ist vor dem Gauner sicher. Überall lauert er auf Beute.

Heute, an **Großmutter's** Geburtstag, raubt er sogar die neue Kaffeemühle, die

Seppel und **Kasper** ihr schenken. Aber das hätte er besser nicht getan, denn die beiden Jungs schwören Rache. Natürlich muss die Kaffeemühle wieder her, zumal die Großmutter's Lieblingslied „Alles neue macht der Mai“ spielt.

Kasper und Seppel greifen zu einer List, um die Höhle des Räubers aufzuspüren. Beinahe scheint sie aufzugehen, aber ganz so dumm ist Hotzenplotz nicht und schon sitzen die beiden in seiner Falle. Gut, dass sie vorher noch die Mützen getauscht haben, um nicht erkannt zu werden. So verkauft Hotzenplotz irrtümlich den gewieften Kasper an seinen Freund, den

Zauberer Petrosilius Zwackelmann, bei dem er eimerweise Kartoffeln schälen muss. Kasper gelingt es dort, die verzauberte **Fee Amaryllis** zu befreien und gemeinsam legen sie dem Gauernduo das Handwerk. Und was hat Wachtmeister Dimpfelmoser inzwischen getan? Mit der Großmutter geschwätzt und zu viel Himbeerbräuse getrunken.



3. Musik macht Freude!

Also in der Schule schon mal heimlich üben! Hier zum Mitsingen - Das Hotzenplotzlied- und die Schauspieler werden überrascht sein.

Wer lebt im finstern Wald allein? Der Hotzenplotz.
Wer ist gefürchtet und gemein? Der Hotzenplotz.
Wer steigt nachts in Häuser rein? Der Hotzenplotz.
Wer sackt die allerschönsten Schätze ein? Wer pfeift auf Anstand und Moral? Der Hotzenplotz.
Wer ist gerissen und brutal? Der Hotzenplotz.
Wer macht das Leben uns zur Qual? Der Hotzenplotz.
Und wer entkommt der Strafe jedes Mal? Der Hotzenplotz.
Im Walde haust ein Räuber - Leute drum gebt Acht - Und verschließt die Türen fest bei Tag und Nacht. Er trägt sieben Messer und er ist nicht dumm! Der Hotzenplotz, der Hotzenplotz, der Hotzenplotz geht um.
Auf einmal war die Suppe weg. Die Suppe weg! Und dann das Silber-Essbesteck.
Das Essbesteck! Der Sparstrumpf und der Räucherspeck. Der Räucherspeck!
Ach du Schreck. Alles weg!

(Im Anhang finden Sie die Noten zum Lied.)

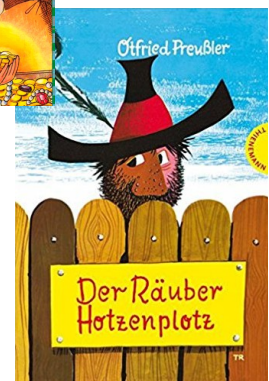
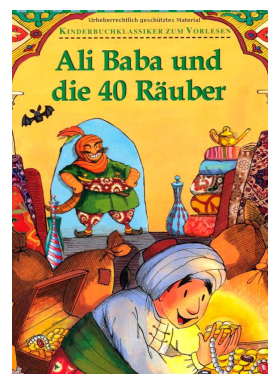
4. Fragen zum thematischen Einstieg

Was verbinden Kinder mit dem Begriff „Räuber“?

Das Wort selbst wird häufig im Alltag gebraucht.

Welche Räuber sind auf der Literatur bekannt?

- „Ali Baba und die 40 Räuber“- Märchen aus 1001 Nacht
- „Der Räuber und seine Söhne“ - Märchen der Brüder Grimm
- „Der Räuber Knasterbart“ von Werner Schrader
- „Räuber Fürchtenix“ - nach einer tschechoslowakischen Zeichentrickserie
- „Ronja Räubertochter“ von Astrid Lindgren



Was bedeuten folgende Redewendungen/Begriffe?

- „Hier sieht es aus wie in einer Räuberhöhle“ (es ist nicht aufgeräumt)
- „keine Räuberpistolen erzählen“ (keine übertriebenen, unangemessenen Geschichten erzählen)
- „Räuberzivil tragen“ (nachlässig- unangemessen gekleidet)
- „Räuberleiter“
- „Räuberbande“
- „Räubergeschichte“
- „Räuberhöhle“
- „Räuberhauptmann“

Seppel und Kasper befreien die verzauberte Fee Amaryllis, die ihnen zum Dank die Erfüllung dreier Wünsche verspricht.

- was würden die Kinder sich selbst bei so einem Geschenk wünschen
- birgt so eine Möglichkeit keine Gefahr?
- wem würden sie damit sogar helfen können?

5. Seppel und Kasper sind zwei flinke Burschen. Sie hätten an unseren SPIELEN viel Freude!

HOTZENPLOTZSPIEL

Beschreibung:

Bei diesem Spiel sind sowohl Aufmerksamkeit als auch Schnelligkeit gefordert. Ein Kind stellt den Räuber Hotzenplotz dar und steht den anderen Kindern in etwa drei bis fünf Metern Abstand gegenüber. Der Spielleiter erzählt eine Geschichte vom Räuber Hotzenplotz. Auf des Stichwort „Hotzenplotz“ rennt der Räuber Hotzenplotz los und versucht die anderen Kinder zu fangen, bevor diese auf der anderen Spielfeldseite angekommen sind. Wird ein Kind erwischt, wird es auch zum Räuber. Das Spiel endet, wenn das letzte Kind gefangen wurde.

Variationen:

Die Kinder dürfen sich nur auf bestimmte Art fortbewegen, beispielsweise hüpfend, im Seitschritt, rückwärts oder auf einem Bein.

ZWACKELMANNSPIEL

Beschreibung:

Der Zauberer Zwackelmann isst für sein Leben gern Kartoffeln. Für unser Kartoffelspiel braucht es Kinder, 2 Löffel, einen Eimer nicht zu große Kartoffeln und 2 kleine Säcke.

Die Kinder teilen sich in zwei Mannschaften auf. Am Ziel werden die beiden Kartoffelsäcke angebracht. Jeweils ein Teilnehmer jeder Mannschaft läuft mit einer Kartoffel auf dem Löffel in seiner „Ackerfurche“ zum Sack, legt die Kartoffel hinein und läuft zurück. Wenn er angekommen ist, darf der nächste Teilnehmer los laufen. Das Spiel geht so lange, bis der Kartoffeleimer leer ist. Siegermannschaft ist die, in deren Sack die meisten Kartoffeln sind.



Ansprechpartner:

Deutsch-Sorbisches Volkstheater Bautzen
Seminarstraße 12 02625 Bautzen

Heide-Simone Barth, Theaterpädagogin
Tel: 03591/584-271 Fax: 03591/584-278
mail: theaterpaedagogik@theater-bautzen.de

Projektkoordination "KuBiMoBil - Kulturelle Bildung als mobiles Bildungsangebot im
ländlichen Raum"
Projektbüro KuBiMobil
Goschwitzstraße 30, 02625 Bautzen

Telefon: 03591/3818354
E-Mail: kubimobil@theater-bautzen.de

Deutsch-Sorbisches Volkstheater Bautzen
Němsko-Serbske ludowe dźiwadło Budyšin
Seminarstr. 12
02625 Bautzen
Telefon: 03591/584225
Fax: 03591/584 200
e-mail: kontakt@theater-bautzen.de
www.theater-bautzen.de

Das Deutsch-Sorbische Volkstheater ist ein kommunaler Eigenbetrieb des Landkreises Bautzen, der anteilig aus Mitteln der Stiftung für das sorbische Volk und des Kulturraumes Oberlausitz/Niederschlesien finanziert wird.

Intendant: Lutz Hillmann
Redaktion: Heide-Simone Barth
Fotos: Uwe Soeder

1 HOTZENPLOTZ

Vocals

- Ensemble -

Text: Heiko Wohlgemuth
Musik: Martin Lingnau

$\text{♩} = 120$ **16** C^6 C^6

HP Wer lebt im fin-sterWald al-lein? alle Der Hot-zen-plotz. HP Wer
K/S pfeift auf An-stand und Mo-ral? HP Der Hot-zen-plotz. 1/2 Pol Wer

21 C^6

ist ge-fürch-tet und ge-mein? alle Der Hot-zen-plotz. HP Wer steigt des Nachts in
ist ge-ris-sen und bru-tal? HP Der Hot-zen-plotz. GM Wemacht das Le-ben

26 G^9/D

Häu-ser rein? alle Der Hot-zen-plotz. Wer sackt die al-ler schön-sten Schät-ze
uns zur Qual? HP Der Hot-zen-plotz. DM Und wer ent-kommt der Stra-fe je-des

31 C **FINE** Fm *slow* Bbm

ein? K/S Wer Mal? Alle Im Wal-de haust ein Räu-ber.

37 C^7 Fm *fing?* D^b Ab D^b6 C

Leu-te drum gebt Acht und ver-schließt die Tü-ren fest bei Tag und Nacht.

43 Fm Bbm C Fm

Er trägt sie-ben Mes-ser, HP und er ist nicht dumm Alle Der

47 C *rit*

Hot-zen-plotz, der Hot-zen-plotz, der Hot-zen-plotz geht um!

51 C^6 **Tempo** G^9/D

GM Auf ein-mal war die Sup-pe weg Alle: die Sup-pe weg! K/S und dann das Sil-ber-

58 C^6

ess-be-steck, alle das Ess-be-steck! Pol der Spar-strumpf und der Räu-chers-peck. alle Der

63 G^9/D C ♩ **16**